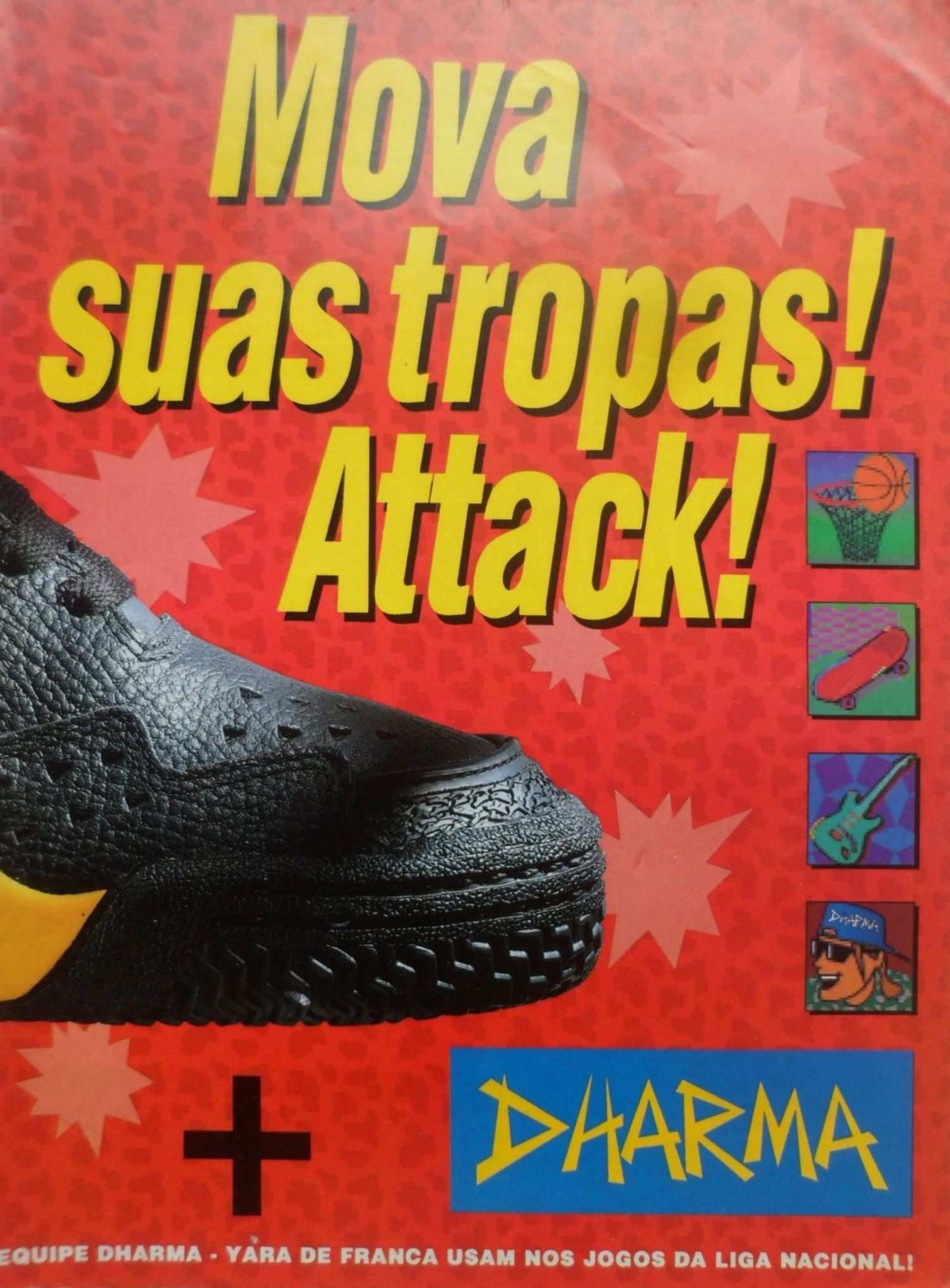

AÇÃO GAMES
SUPERCONCURSO SF2: PARTICIPE!
3451 - ED. 50 - CR$1100,00
EDITORA AZUL
SNES
• ACTRAISER 2
• FATAL FURY 2
• YOSHI'S SAFARI
NES
MEGA MAN 6
PRIMEIRAS IMAGENS
GRÁTIS
CHAVEIRO
CHOCANTE!
MEGA & SNES
DUAS VERSÕES
ANIMAIS, ATÉ O FINAL
ARCADE
SUPER SF2
ÚLTIMA PARTE
MASTER
A TURMA DA
MÔNICA
EM O RESGATE
MEGA
DRÁCULA •
LANDSTALKER •
FORMULA ONE •
CD STELLAR FIRE •
CD WILLY BEAMISH •
ISSN 0104-1630
50>
9 770104 163000
ROBOCOP X TERMINATOR


DHA
WORLDSIDE
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA


Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
+ DHARMA
EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!



MORTAL KOMBAT (Mega)

Preciso de ajuda. Não consigo dar o mortal do Scorpion. Existe algum final diferente neste game? Dá pra enfrentar o ninja verde?

JULIANO BERGER
Agudo, RS

Gostei muito da matéria sobre o MK que saiu na edição 44. Minha dúvida: dá pra lutar contra o Reptile?

FRANCIS VERONEZI ANGELON
Itatiba, SP

É possível enfrentar Reptile neste jogo? Ele só pinta de vez em quando para dizer umas besteiras e pica a mula.

JOÃO PAULO GARÇON
Guarulhos, SP

Gente, a moçada está alucinando com a excelente versão de MK para Mega. Como diria o esquartejador, vamos por partes. O mortal do Scorpion é bico. Aperte e segure Start e dê dois toquinhos para cima no Direcional. Para o golpe dar certo, não fique muito longe da pobre vítima. Quanto ao Reptile, o famoso ninja verde, o lance é o seguinte. Use a manha publicada na edição 48 para personalizar o game do jeito que bem entender.

Relembrando: na tela cinza (Start/Options), digite ↓, ↑, ←, ←, A, → e ↓. Se der certo, aparecerá "Cheat Enabled" na tela. Daí é só selecionar as opções que você quer. Dê um look na edição 48 para sacar o que cada uma das bandeiras (flags) tem a oferecer. Para enfrentar Reptile, ligue o flag 2 e dê dois perfects seguidos de mortais na tela "The Pit", aquela da ponte. Conversados?

SHINOBI (Master)

Não consigo passar do segundo chefão. O cara lança bolas de fogo e me queima inteiro. O que fazer?

RAFAEL MEDEIROS DOS SANTOS
Campos dos Afonsos, RJ

Não se desespere, Rafael. Este segundo chefe é meio pentelho mesmo. Para detoná-lo, desvie de suas bolas de fogo e vá pra cima. Dê umas espadadas e fim de papo. O mais importante é saber o momento certo de atacar.

MEGA MAN 5 (Nintendo)

Sou seu maior fã e tenho quase todos os números da revista. Para mim, é uma das melhores revistas de games do planeta. Continuem assim, sem o rabo preso com ninguém. Queria saber alguns códigos de Game Genie para Mega Man 5, do Nintendo 8 bits. Valeu!

PAULO EGÍDIO DE LIMA
Fortaleza, CE

Valeu você, Paulo. A galera da redação agradece os elogios e avisa que nosso rabo ninguém prende. Quanto aos códigos de Game Genie para Mega Man 5, mil perdões. Nem a Galoob os divulgou. Agora, se o lance é sacar as fases mais adiantadas do jogo, dê uma sapeada na edição 29 e se ligue nas passwords.

MORTAL KOMBAT (SNES)

Queridos amigos da AÇÃO GAMES, estou precisando de ajuda. Queria saber se existe algum código para deixar o game com sangue e com os fatais iguais aos do arcade.

VALDIR NOGUEIRA DE SOUSA
Diadema, SP

Socorro! Estou desesperado. Quando vejo as matérias de MK, só aparecem os mortais sangrentos na versão para Mega. Como posso fazê-los no Super NES?

THIAGO REINA ENE
Rio Pardo, RS

Sorry, rapazes. A Nintendo pisou na bola e tesourou a violência de MK (veja no Shots). Para conseguir lutar com sangue, mas sem os maravilhosos mortais, o lance é apelar para um Game Genie. Vamos ao código: BDB4-DD07. O efeito é bem fraquinho. As gosminhas brancas ficam vermelhas. E só. Nada de mortais animais, nada de sangue. Mesmo com este código, MK para SNES é light, politicamente correto. E, cá entre nós, muito frustrante.



JÁ FORAM RETIRADAS AS DICAS DESSA PÁGINA.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

PIRATA X OFICIAL

Como faço para distinguir um cartucho de Mortal Kombat oficial de um não oficial?

HENRIQUE AMÉRICO RIBAS
Curitiba, PR

É até fácil, Henrique. Não só no caso do Mortal Kombat, como em qualquer cartucho para Mega ou Super NES. A primeira coisa a sacar é a qualidade da foto que vem no cartucho. Se ela for lavada, feia ou com cara de xerox, pode estar certo de que é pirata. Outra boa dica é verificar os parafusos que "seguram" o cartucho. Nos games originais, os parafusos não ficam aparentes. Os cartuchos oficiais de SNES nem parafusos têm. Já os de Mega trazem parafusos sem ponta, injetados no plástico na parte de trás do cartucho. Se você notar parafusos com fenda, nem alugue o cartucho. É pirataço na certa.

Por último, veja o peso do game. Os cartuchos piratas usam um plástico mais pesado que os originais. É só comparar com o cartucho original que veio com o seu console. Felizmente, a onda de cartuchos piratas parece estar chegando ao fim. Tanto a Playtronic quanto a Tec Toy estão pegando no pé dos grandes piratas do mercado. Tomara! Não há nada mais chato que alugar um game supimpa e não poder jogar porque o cartucho dá pau. Recadinho da redação: se o cartucho for pirata, não alugue. E ponto final.

O PREÇO DO SEGA CD

"Nossa" revista está demais. Parabéns! Na edição 38, vocês disseram que o Sega CD seria vendido por 129 dólares, mas eu só achei por 550! Onde será que eu consigo comprar um Sega CD por no máximo 260 dólares?

RONNIE FERREIRA SILVA
Salvador, BA

Pode tirar as aspas, Ronnie. AÇÃO GAMES é nossa mesmo. Aliás, mais dos leitores que da equipe... Quanto ao Sega CD, a gente nunca disse que seria vendido por 129 dólares. Na edição 38, afirmamos que a Sega havia baixado o preço do seu CD-ROM nos States. Hoje dá pra comprar um Sega CD por 229 em qualquer parte dos EUA. Já no Brasil, o preço é bem mais salgado, tipo 500 dólares.

SEGA CD X PC ENGINE

Adoro a revista, principalmente a seção SHOTS que sempre traz as novidades sobre os games. Tenho uma dúvida: o Sega CD é compatível com o PC Engine? Se a resposta for não, existe alguma possibilidade disto acontecer?

JEFFERSON LUÍS OHARA
São Paulo, SP

Valeu pelos elogios, Jefferson. Nem o Sega CD americano nem o Mega CD japonês são compatíveis com o PC Engine da NEC. Não existe nenhuma chance disto vir a acontecer. São plataformas diferentes que exigem softwares diferentes.

START

MEGA & SUPER NES

ROBOCOP X TERMINATOR



Um jogaço em duas versões diferentes, pra você calejar nos tiros. Os dois até o final!

SNES

ACTRAISER 2



Um clássico que volta numa versão menos RPG e mais de ação, do jeito que você gosta

MEGA

Demorou mas saiu: **DRÁCULA**

A versão que os megamaníacos esperavam

SHOTS

- Censura nos games
- A Nintendo anuncia cartuchos de 32 Mega
- A Sega emplaca 1 milhão de Sega CD nos States

SUPER NES · MEGA · MASTER · NINTENDO · PC · ARCADES

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez



NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



1ª QUINZENA JANEIRO 94



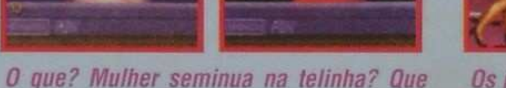
CENSURA NOS GAMES

O falso moralismo norte-americano continua em alta. Depois que a revista Time publicou uma matéria sobre a violência nos games, com destaque para Mortal Kombat, a censura começou a pegar pesado. Além da versão-coxinha (sem sangue) de MK para SNES, outros games foram modificados por causa da pressão da censura. Até o Samurai Shodown de Neo Geo entrou na dança. Se na versão japonesa rola sangue, o jogo americano só mostra uma baba branca, bem feinha aliás.

O incrível é que a Sega também está tesourando os games. O maior exemplo é Final Fight CD. A versão japonesa, para Mega CD, traz imagens sensuais, com direito a um sutiã e um pequeno strip. No jogo para Sega CD (States), o sutiã sumiu e o strip foi reduzido ao mínimo. Será que a Sega vai censurar outros games?







O que? Mulher seminua na telinha? Que absurdo! Onde já se viu!





Os japoneses curtem o visual da esquerda. Já os americanos são obrigados a ver a cena comportada da direita. Pode?

PALMAS PARA A MIDWAY

A Midway, criadora do sensacional Mortal Kombat, está com tudo. A empresa abocanhou os principais prêmios do mercado de arcade nos States. Os troféus foram entregues durante a AMOA, maior feira de arcades dos States. Para não rolar treta, os próprios fabricantes e membros da indústria elegem os vencedores. Veja a lista dos prêmios da Midway

Arcade mais jogado: NBA Jam

Pinball mais jogado: Família Addams

Melhor arcade de luta: Mortal Kombat

Prêmio especial de melhor máquina nova: Mortal Kombat 2

Caramba! Parece que não vai ter pra mais ninguém! Ah, fofocas garantem que MK 2 vai sair para SNES e Mega até o final de 94. Será?

FÓRMULA 1 3D NO SEGA CD

Mal saiu para os cartuchos, e a Sega já mostrou imagens do game Formula One World Championship 1993, para o Sega CD, que deve sair em abril. O Game de corrida virá em trés dimensões, com visão de pista do copckpit. E trará um novo modo de jogo, no qual você guiará como um dos pilotos reais da temporada 93, para reviver um pouco das emoções de cada prova. O modo normal trará 25 carros e 16 circuitos. Será que pelo menos essa versão vai trazer os pilotos brasileiros? A de cartucho não trouxe.

SEGA CD VIRA HIT NOS EUA

Um milhão de consoles vendidos só nos States. O Sega CD atingiu esta marca invejável no Natal. Entusiasmados com as possibilidades do console, várias softhouses de peso vão começar a produzir games para Sega CD. A Data East é uma delas. Seu remodelado Side Pocket CD está saindo do forno. A poderosíssima Hudson Soft também trabalha em games para Sega CD. E olha que os caras representam o PC Engine nos EUA e fazem altos games tanto para Nintendo quanto para Super NES. A série Bomberman é um ótimo exemplo da capacidade da Hudson Soft. Mas a primeira grande novidade para o agora milionário Sega CD é Lawnmower Man, da Interplay. O game é um absurdo. Lindo demais!!!







O Passageiro do Futuro, filme que brinca com Realidade Virtual. Breve no Sega CD

LASER ACTIVE NA PAREDE

O Laser Active da Pioneer está causando uma verdadeira polêmica nos States. O sistema é muito bom, realmente interativo. Mas é uma roubada para quem só pensa em jogar uns games de última geração. Apesar de compatível com PC Engine e Sega CD, o preço não compensa. Um Laser Active sai por 900 dólares. Para rodar os games da Sega ou da NEC, o gamemaníaco precisa gastar outros 500 dólares na hora de comprar um módulo para rodar este jogos. Caro demais, você não acha? Os americanos acham 1400 dólares um absurdo e estão chiando barbaridade.

NINTENDO PREPARA CARTUCHOS DE 32 MEGA!

Se você ficou espantado com os 20 Mega de SF2 Turbo (SNES) ou os 24 Mega de SF2 Special Champion Edition (Mega Drive), prepare-se! A Nintendo vai lançar, em fevereiro, o seu primeiro cartucho com 32 Mega. Seu nome: FX Trax. Vem chumbo grosso por aí.

VEM VINDO AÍ

ALIEN 3, O NOVO ARCADE DA SEGA

A Sega já divulgou fotos do seu novo Arcade de tiro, Alien 3, que ainda não tem data de lançamento definida. Você terá dois tipos de armas para detonar robôs, andróides e, é claro, muitos aliens-babões, em seis fases. E um lance animal: a maioria das imagens foi digitalizada a partir do filme. Ai que vontade de jogar!

Alien 3: duas pistolas e imagens digitalizadas

SONY PLANEJA CONSOLE

Mais um gigante da eletrônica está prestes a entrar no rentável mundo dos games. A Sony recentemente anunciou seu console de 32 bits para o final de 94. O sistema trabalhará apenas com CDs e terá qualidade gráfica "semelhante à das workstations" (estações gráficas de última geração). Será? Parece demais. O fato é que a Sony é um nome de respeito, líder mundial em eletro-eletrônica. Várias empresas prometeram lançar jogos para o novo console, que ainda não tem nome definido. Vamos aguardar.

NOVO NES ENCALHA NO JAPÃO

Remando contra a corrente, a Nintendo resolveu lançar um novo console de 8 bits no Japão. Apesar do preço mais baixo, a empreitada não deu certo. O objetivo da Nintendo era incrementar a venda de cartuchos para Nintendinho e o tiro saiu pela culatra. Mas sem drama. A Nintendo vai fechar o ano como uma das 10 maiores empresas do Japão. Só lembrando: a terra da Honda, da Toyota, da Sony, da Panasonic e... da Sega.

GUERRA DOS PORTÁTEIS



Eternal Champions. Um supervisual no Mega. E no Game Gear, como será?

Nem só de Super NES e Mega Drive vive a guerra Sega/Nintendo. Como o Atari Lynx não emplacou mesmo, a batalha ficou entre o Game Boy e o Game Gear. E a Sega está levando vantagem, depois de mais de dois anos de liderança absoluta da Nintendo com o seu Game Boy. O portátil com telinha colorida vai bem, obrigado. Principalmente com o lançamento de dignas versões de games para Mega Drive. A próxima cartada da Sega é decisiva: Eternal Champions. Se o épico game de luta emplacar, o Game Boy que se cuide.

PROBLEMAS COM O 3DO

O 3DO é fantástico, maravilhoso, incrível etc. Isto todo mundo sabe. A máquina da Panasonic custa 750 dólares e é uma brasa, mora! O grande problema é que, fora o game que vem junto com o sistema, não existe software disponível. Esta situação está deixando muita gente irada. Afinal, o console está à venda desde o começo de outubro. Para quem está pensando em comprar um 3DO, a empresa promete lançar uma dúzia de jogos até o final deste mês. É ver pra crer. A realidade é uma só: ainda não vale a pena gastar uma nota preta com o 3DO.

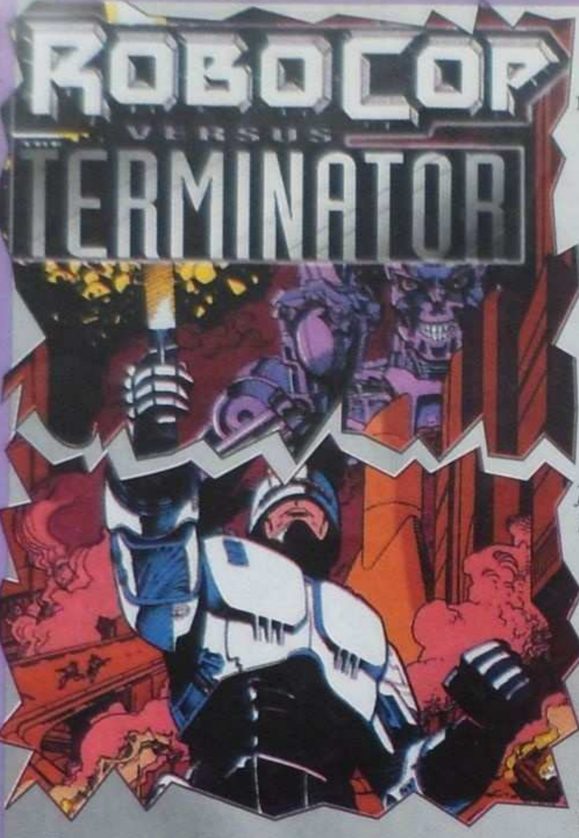


3DO: grandes possibilidades e falta de jogos. Os americanos já reclamam. Quando será que maravilhas como este Road Rash vão sair?


PUMA
+
VELO
CIDADE
–
IMPACTO
=
PREVIAL
TRINOMIC
W/Brasil



PUMA®
TURN IT ON.
+
VENTIL AÇÃO
=
BLAZE



Robocop e Exterminador do Futuro *invadiram o seu ano num super-game de ação em duas versões quase idênticas, para SNES e Mega. As duas têm a mesma história e os mesmos personagens. Você comanda Robocop numa difícil missão: destruir Skynet, uma mente malígna que cria e domina os milhares de Exterminadores espalhados pelo jogo. Mas isto é mero detalhe. Na versão do SNES, os gráficos são bastante superiores aos de Mega apesar de não pingar nenhuma gota de sangue. As situações estão menos previsíveis, dando maior suspense e diversão a este game. A fase 7 parece um simulador. Há itens e armas, mas poucas prestam mesmo! E os Continues são infinitos. Enfim, Robocop versus The Terminator é um baita jogo e fim de papo!*

EXTERMINE OS EXTERMINADORES

Você vai encarar quinze fases. Fique de olho nos itens e não tire a mão do gatilho, ou melhor, do botão de tiro, OK?

FASE 1

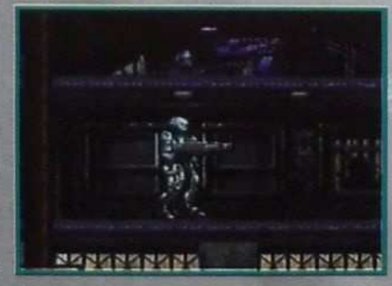


Você começa com a pistola, a arma mais fraca. Fique de olho nas outras armas que aparecem



Olha esta vida extra marcando touca logo no começo da fase

FASE 2



Use e abuse do escudo nesta fase para passar na boa por todos as roubadas



Destrua ED-209, o "robô-galinha". Atire, pegue a arma dele e continue mandando chumbo com a nova arma

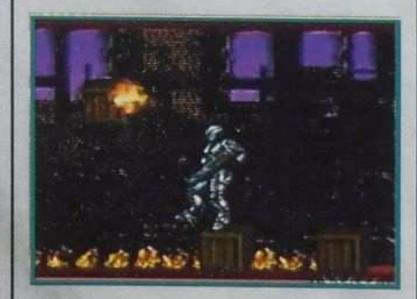
FASE 3



Cuidado com as vigas de metal que caem do teto. Atire!



Mande bala nas caixas de madeira para encontrar itens maneiros



Para passar ileso por esse caminho de chamas, atire nos caixotes pendurados no teto e use-os como plataformas



Chefe - Pendure-se na corda e atire diagonalmente no Exterminador

FASE 4



Para detonar os inimigos com escudo, atire neles quando eles dispararem também

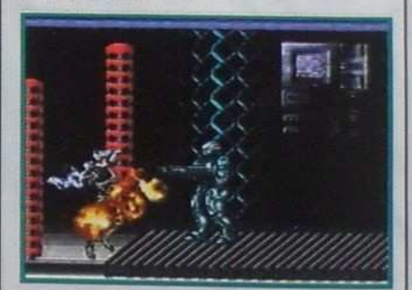


Destrua este dispositivo para abrir uma porta nos andares inferiores desta tela



Detone este Exterminador pendurado até ele cair no buraco após a esteira

FASE 5

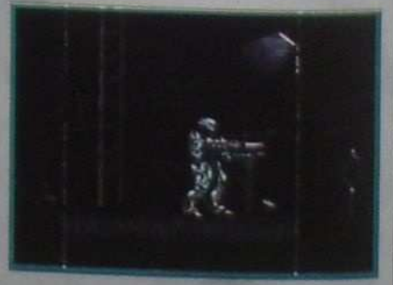


Para terminar esta fase, basta fritar o Exterminador neste campo de força

FASE 6



Aqui, os Exterminadores ficam mais fortes. Use Plasma ou Combo



Ligue-se nesta passagem secreta: ela leva até uma vida extra e um bloco de metal grande

FASE 7

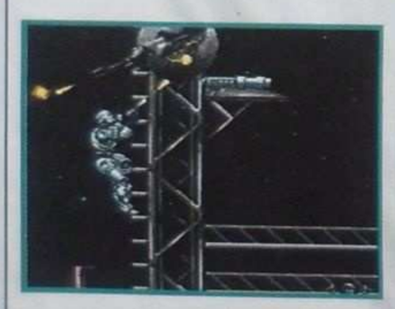


Esta fase imita os jogos simuladores. Destrua vinte inimigos, que soltam tiros amarelos. Comandos: Y é tiro, ↑ acelera e ↓ dinimui a velocidade

FASE 8
password: SKTR



Suba um montão de escadas atirando nas portinhas...



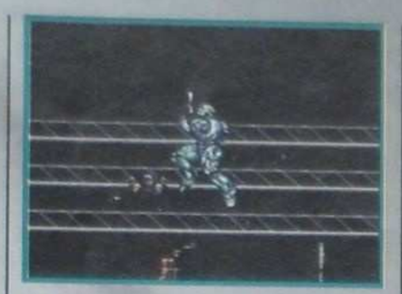
... pegue o canhão Plasma ou Combo

FASE 9



Olha a passagem secreta na interrupção dos degraus





Cuidado com estes obstáculos nas escadinhas, que dão altos choques



Arrombe essa porta para dar o fora desta fase

FASE 10



Desvie-se das gosmas verdes que tiram energia pra caramba

FASE 11



Cuidado com as cápsulas na parede, de onde surgem Exterminadores

FASE 12



Chefe - Atire no meio desta nave quando ele se abre. Mas cuidado pra não cair nas gosmas

FASE 13



Esta fase só serve pra você dar rolê e detonar Exterminadores. Marque bem o caminho e saia por aqui

FASE 14
password: MWFX



Destrua Skynet, o chefão dos exterminadores. Fique atirando nele de um lado...



... e faça a limpa nos Exterminadores. Depois, troque de arma até conseguir pegar a Combo, a mais indicada para detonar este chefão

FASE 15
password: RNTM



Memorizou legal o caminho da fase 13? Pois, é: você tem 125 segundos para voltar ao início desta tela. Cuidado com os Exterminadores que ainda estão em pé

ITENS

	Vida extra
	Escudo temporário
	Ponto de energia
	Recarrega toda energia
	Explode todos os inimigos da tela

AS MELHORES ARMAS

ED-209	É a arma do "robô-galinha". Só serve pra eliminar seu dono
LASER GUN	Deixa sua pistola mil vezes melhor
PLASMA	Depois da Combo, a mais detonante
COMBO	Arrasadora! Fuzila tudo em pouco tempo. Nunca a perca de vista!

COMANDOS

A	Troca de arma
B	Pulo
X	Aciona a Combo
Y	Tiro
↑	Usar elevador
↓	Abaixar-se
↑+Y	Atirar para cima

SÓ DÁ PARA ATIRAR NAS DIAGONAIS QUANDO ROBOCOP ESTÁ PARADO

ACTRAISER 2 / Enix

Ação-aventura — 8 Mega — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Actraiser 2

LUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

***Actraiser** foi um dos primeiros games a aparecer para **Super NES**. Sua mistura de RPG com ação tornou-o um clássico. Muita gente ainda suspira ao lembrar a qualidade gráfica e sonora do game. A continuação do jogo não decepciona. Seguindo um estilo ação-aventura, **Actraiser 2** tem ótimos gráficos, som maravilhoso e muitos movimentos novos. Um game muito legal. Para quem não tem saco de jogar só **Street** e pancadarias afins.*

A vingança de Tanzra

Treze demônios ligados a Tanzra decidiram se organizar para dominar o mundo. Conseguiram até a ressureição do próprio Tanzra. Você brinca de Deus, como no primeiro *Actraiser*, e tem a missão de impedir que os guerreiros de Tanzra cumpram seu objetivo. Não será fácil, mas alguns novos movimentos o ajudarão na batalha. O pulo duplo é demais: ele dá direito a uma bela planada no ar.

O maior de seus poderes está nas magias. São sete no total. Uma mais maluca que a outra. Apesar de não produzirem um grande estrondo na tela, as magias funcionam. E como! Pássaro de fogo, bola de fogo, raios e outras fazem um belo estrago. Use-as na hora certa. Principalmente para detonar uns chefes chatos.

Actraiser 2 é um game difícil e fascinante. Se você tiver paciência de jogar até pegar as manhas, beleza. Caso contrário, a frustração será enorme. Conselho de amigo: não desista. Este é um daqueles games para não esquecer. Afinal, mistura magia com ação e tem gráficos chapantes. Diversão garantida para quem se amarra em games meio cabeça...

POR DENTRO DAS MAGIAS

Você tem sete magias para detonar inimigos cavernosos. Para acioná-las, carregue seu poder com X ou Y e mande ver. Veja como fazê-las e o efeito que elas produzem. Cada magia corresponde a um movimento, OK?



VOANDO



PARADO



APERTANDO ↓



PLANANDO



COLOCANDO ↑



PULANDO



COM O MORTAL (VOE E APERTE ↓ + Y)

PASSWORDS

Para anotar passwords como esta, basta apertar o botão de tiro no mapa




ITENS

	VIDA EXTRA
	DOIS PONTOS DE ENERGIA
	CINCO PONTOS DE ENERGIA
	DEZ PONTOS DE ENERGIA
	UM PONTO DE MAGIA
	TRÊS PONTOS DE MAGIA
	PONTOS

O MUNDO EM PERIGO

Este mapa representa as sete fases que você precisa transpor para enfrentar Tanzra. Escolha uma e vá em frente.



SUPER NES

FASE 1 INDUSTEN

Uma estranha nuvem causa problemas. Espere cogumelos gigantes, bichos escrotos e outras criaturas simpáticas nesta fase.



O subchefe é uma planta carnívora. Defenda seus tiros com o escudo, pule e dê um mortal depois que ela se requebrar feito doida



A nuvem cresce. Se encostar no canto da tela, um abraço. Use a magia das bolinhas (pra cima) e detone o chefe

FASE 2 BENEFIC

No norte da ilha, esta fase está cheia de água. Detone os demônios sacanas que se escondem na água. A correnteza é forte e sacal. Cuidado para não dançar!



Subchefe. Taturana com tetas? Seria engraçado, mas é complicado. Use a magia das bolas de fogo mais uma vez



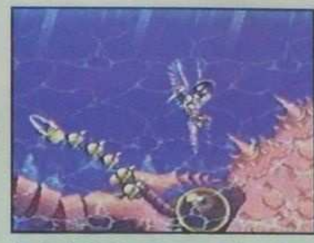
O chefe é uma lesma. Fique na plataforma do meio, com o escudo para cima. Ataque o bichano e apenas desvie dos raios

FASE 3 TORTOISE ISLAND

Qualquer semelhança com Atlantis não é mera coincidência! Tortoise foi submersa pelas águas do oceano. Um crustáceo muito louco reina no pedaço.



Peixão sacana. Quando você bate, ele corre. Bata bem de perto para não dançar. Cuidado com os ouriços!!!



O chefe é gigantesco. Pule e desça com a espada no olho dele. Cuidado para não ser congelado!

FASE 4 ALTHERIA

Era uma vez uma rainha ciumenta. Ela achava suas terras muito pequenas. E acabou perdendo tudo. Um castelo submarino com inimigos superchatos é o cardápio desta fase.



Ande rápido para não ser prensado pela parede de ferro. Trucide o punk e prepare-se para o chefe



Olha o cara aí! Acerte o meio da estátua. Desvie das caveiras pálidas e do punk cavernoso e mande ver. Dá um trampo...

SUPER NES

FASE 5 MODERO

O deserto é cheio de mistérios. Muita gente morreu de fome por aqui. Os esqueletos no chão não negam. Eles querem vingança! Use toda a sua habilidade para não virar um punhado de ossos.

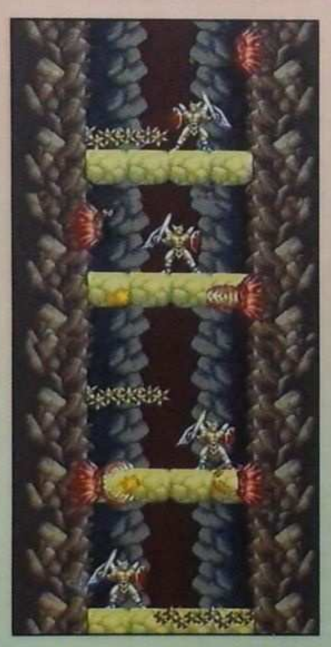


Olhe que vidinha esperta! E, lá embaixo, 3 pontos de magia. É o melhor point para encher sua barra de magia



Subchefe. Que urubu chato! Use magia. Depois de detoná-lo, não caia direto. Pegue um item que dá direito a 10 pontos de energia

DESCIDA PARA O CHEFE



Esta descida é legal. Vá detonando os carinhas. Desvie dos espinhos, falô?



Eis o chefe. Dê espadadas nele, desvie ou detone os olhos cadentes e acabe com os bichos que pintam no lado direito



Para acabar com ele, o lance é pular de plataforma em plataforma. Destrua tudo que pintar na sua frente!

FASE 6 DEMON'S CAVE

Quem tem medo de cavernas escuras repletas de surpresas? O safado Gluttony mora numa delas. Bem aqui, por sinal. Fase não-recomendável àqueles que sofrem de claustrofobia!



Saca estas teias animais? Então, prepare-se! Os inimigos na caverna são mais animais ainda



Use magia neste chefe monstrengo. Fique à esquerda, só aguardando o cara chegar. Daí, pimba nele!

A SÉTIMA E ÚLTIMA FASE É O DEATH FIELD, ONDE VOCÊ ENCONTRARÁ O TEMIDO TANZRA. BOA SORTE, GUERREIRO!!!

FATAL FURY 2

FATAL FURY 2 / Takara			
Luta	12 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os fãs de jogos de luta repletos de magias podem começar a comemorar. Fatal Fury 2, para Super NES, está infernal! O game, da softwarehouse Takara, mantém alta a credibilidade desta série, que já tem várias versões para Neo Geo, Mega, CD e Super NES. Sem contar a versão pirata para Nintendo. Os gráficos ficaram animais e a jogabilidade boa. Os 12 Mega do game garantem diversão. Se você ainda não tinha decorado os comandos de Joe, Billy e os irmãos Andy e Terry Bogard, prepare-se para mais uma batelada deles! Entram quatro novos lutadores, cada um com sua série de comandos e muita fome de pancadaria! No modo Champion Battle você enfrentará quatro chefões. Eles não podem ser controlados, mas você só passará por eles se conhecer bem as suas manhas!

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/Ação Games

Os melhores golpes de

TERRY BOGARD



Fogo no chão (magia) – ↓, ↘, → + soco



Soco de fogo – ↓, ↙, ←+ soco



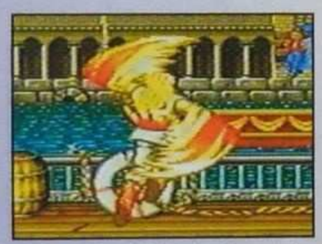
Golpe mortal (magia) – ↓, ↙, ←, ↙, → e X+B

FIQUE LIGADO: TODOS OS GOLPES MORTAIS SÓ FUNCIONAM QUANDO O MARCADOR DE ENERGIA ESTÁ PISCANDO

ANDY BOGARD



Bola de fogo – ↓, ↙, ← + soco



Guilhotina (giro de braços) – ↓, ↘, → + soco



Cotovelada correndo – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco



Golpe mortal (voadora de fogo) – ↓ 2s ↘, → e B+A

JOE HIGASHI



Tufão – ↓, ↘, → + soco



Seqüência de socos – Aperte soco rapidamente



Tiger Kick – ↓, ↘, →, ↗ + chute



Golpe mortal (supertufão) – →, ←, ↙, ↓, ↘, → e X+B

KIM KAPHWAN



Facão – ↓ 2s, ↑ + chute



Espacate – ↓, ↙, ← + chute



Seqüência de chutes na cara – Pule, ↓ + chute



Golpe mortal (chutes e socos) – ↓, ↙, ←, ↙, → e A+B

NO CHAMPION BATTLE, VOCÊ ENFRENTARÁ TODOS OS LUTADORES ANTES DE COMBATER ESTES CHEFÕES

BILLY KANE

Cuidado para não ser detonado pelas engrenagens detrás. Para detonar este chefão, desça porrada e magia sem parar!



AXL HAWK

Cuidado! Você pode ser eletrocutado se encostar nas cordas detrás. Fique longe do chefão e use magia.



LAURENCE BLOOD

Este vilão tem uma espada atrás de sua capa. Cuidado! Os touros também podem chifrar você. Fique esperto!



WOLFGANG KRAUSER

Ele tem magias fortes. Você vai ter de usar toda a sua criatividade para detoná-lo. Movimente-se muito pela tela e use magia.



cada um

As setas direcionais valem com seu lutador à esquerda do adversário

SUPER NES

BIG BEAR



Ombrada – ↙ 2s, → + soco



Esganada – Perto do inimigo, dê um chute forte



Golpe mortal (bafo de fogo) – →, ↘, ↓, ↙, ←, → e X + B

MAI SHIRANUI



Leque de fogo – ↓, ↙, ← + soco



Leque voador – ↓, ↘, → + soco

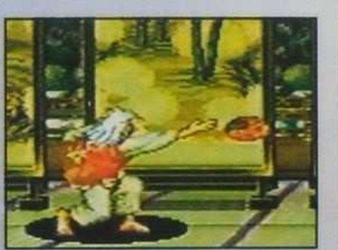


Pulo com cotovelada – ←, ↙, ↓, ↘, → + chute



Golpe mortal (cotovelo de fogo) – →, ←, ↙, ↓, ↘, → e B + X

JUBEI YAMADA



Disco (magia) – ← 2s, → + soco



Foguete – Perto do inimigo: ↓ 2s, ↑ + soco



Golpe Mortal (foguete com fogo no chão) – perto do inimigo, ↙ 2s, ↓, ↘ e B + X

CHENG SINZAN



Barrigada – ↓ 2s, ↑ + soco



Virar bola – ← 2s, → + chute



Golpe mortal (bolinha elétrica) – ↙ 2s, ↓, ↘ e B + X

VOCÊ TEM 45 SEGUNDOS PARA DETONAR AS COLUNAS NAS FASES DE BÔNUS

COMANDOS

Y	Soco fraco	L	Ataque forte
X	Soco forte	R	Muda o lugar do lutador na tela (mais para o fundo ou perto)
B	Chute fraco		
A	Chute forte	←, ←	Aperte rapidamente para fugir do inimigo



YOSHI'S SAFARI / Nintendo			
Tiro		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Yoshi, o dino de estimação de Mario, reapareceu. Mas desta vez é ele quem estrela o jogo. Yoshi's Safari é um game de tiro bem legal, que está pintando nas lojas num lançamento da Playtronic. Perfeito para detonar com a bazuca Super Scope.

Fácil e divertido

O lance é o seguinte: você sobe nas costas de Yoshi e sai dando tiros em doze fases diferentes, mas todas com os típicos gráficos fofinhos dos jogos de Mario Bros. Cada fase tem chefes, subchefes e itens especiais. Para acertar os adversários, você precisa apontar a bazuca para a tela da TV ficando de olho na mira. A cada chefe detonado, você ganha um lindo diamante. Se você gosta de debulhar games com a bazuca, *Yoshi's Safari* é diversão garantida. Confira!



Em todas as fases pintam bifurcações: atire na porteira para abrir o caminho desejado. Os da direita são mais fáceis



Para detonar este chefe, atire na bola que está nas costas do bicho



Tome muito cuidado para não acertar a nuca de Yoshi, pois você perde energia e munição à toa



Quando pintar buracos no caminho, salte sobre as setas para pegar mais impulso



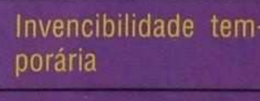
Mande chumbo neste sapão e principalmente na criaturinha que sai da cartola



Atire no relógio para pegá-lo e atire de novo para usá-lo

ITENS

Para conseguir os itens, atire nos pontos de interrogação flutuantes.



(flor)	Duplica seu marcador de munição (POWER)
(estrela)	Invencibilidade temporária
(cogumelo verde)	Vale uma vida extra
(cogumelo vermelho)	Recarrega sua energia
(relógio)	Aumenta o seu tempo para completar a fase

COMANDOS

Dá pra jogar Yoshi's Safari de duas maneiras: só com a Super Scope ou com a Super Scope mais um joystick. Neste último caso, são necessárias duas pessoas: uma atira e a outra comanda o Yoshi.

START da pistola	Atirar
TURBO	Dar tiros contínuos
CURSOR ou A do joystick	Pular
Direcional	Movimentar o Yoshi

THE DUEL TEST DRIVER 2

Carro personalizado – Que tal pilotar um carro preparado exclusivamente para você, com tudo acertado a seu gosto? É só começar um jogo novo, escolher o carro e começar a corrida. Antes da largada, aperte L e R no joystick 2 até que apareça a tela de personalização do carro (Costumized Car). Aí configure seu carro: câmbio, aceleração, aderência, potência e aerodinâmica. Você também poderá pular por cima dos carros num engarrafamento: basta apertar o botão A em alta velocidade.

POCKY & ROCKY

Seleção de fases – Se os seus Continues acabaram, você poderá iniciar o jogo na fase que quiser usando este truque: segure X e Y, quando você estiver na tela de seleção de personagens. Daí aperte o botão A quatro vezes, B quatro vezes, A + B quatro vezes e, no final, Start. Escolha a fase na tela e aperte Start para começar a jogar.

SUPER BOMBERMAN

MicroBomberman – Esta password muito louca permitirá que você jogue com um pequeno bomberman – mas bota pequeno nisso! Coloque 5656 no início do jogo e você verá como tamanho realmente não é documento. Os anõezinhos detonam!

Teste de som – Para ouvir os sons do game, primeiro ligue um acessório Multipad no seu Super NES. Insira um joystick na quinta entrada do seu Multipad e ligue o Game Pad. No joystick 5, aperte R e conseguirá o teste de som.

MEGASHOW MAIS QUENTE DESTE SUMMER.

8 Janeiro e 5 Fevereiro
SANTOS



9 Janeiro e 6 Fevereiro
BARRA

21 Janeiro
CAPÃO DA CANOA

23 Janeiro
SANTA CATARINA

Para um megashow assim, uma superprodução será montada:

PALCO - uma das maiores estruturas já montadas em todo o mundo para shows a beira mar.

SOM - 200 mil watts de som com tecnologia de última geração.

LUZ - 600 mil watts de iluminação, divididos em mais de 500 refletores e canhões.

TELÕES-2 telões de alta definição para ninguém perder um minuto sequer.

E, é claro, as novas bandas que vão incendiar o **M2000 Summer Concerts** : CHAKA DEMUS and PLIERS, INNER CIRCLE, ROBIN S. , FITO PAEZ, Mr. BIG, ROLLINS BAND, LEMONHEADS, GABRIEL - O Pensador, SKANK, DEBORAH BLANDO, Dr. SIN, CHICO SCIENCE, OS RAIMUNDOS, CIDADÃO QUEM, OS MULHERES QUE DIZEM SIM.

E tudo isso é na faixa!

Então, vá já garantindo o seu lugar ao sol. Afinal, nas praias do **M2000 Summer Concerts** todos os que forem, verão!

realização: DC SET PROMOÇÕES

promoção: 89 A RÁDIO ROCK · ESTADÃO É muito mais jornal. · jornal da tarde

apoio: Rio



cidade de Santos





AS SETAS INDICAM O CAMINHO PARA OS CHEFES

Se você gosta de filmes de ação e curtiu Robocop e Exterminador do Futuro, *precisa conferir este game da Virgin, que juntou tudo numa história só, com ação, tiros e sangue pra todo lado. Você encarna o policial cibernético e sai detonando tudo. Os chefes são dos dois filmes e, o último, é o computador da Skynet. A versão para Mega é tão sangrenta que lembra* Mortal Kombat *e os efeitos sonoros ficaram tão bem feitos que alguns barulhos dão até nojo.*

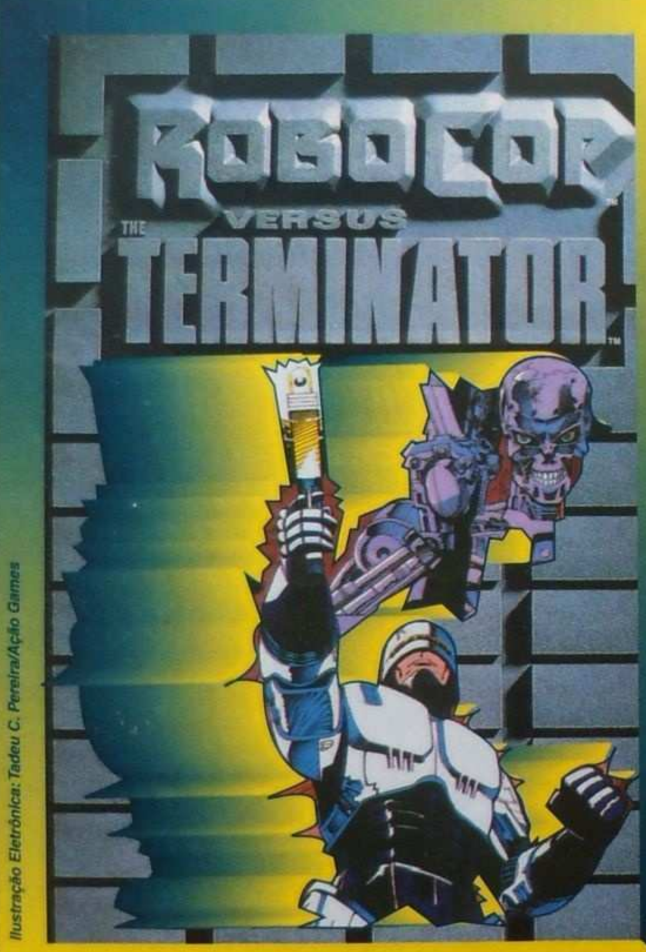


Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/Ação Games

DEZ FASES PARA EXTERMINAR

FASE 1

Atire sempre nas janelas, de onde pintam inimigos bombas, granadas e itens da hora.


No topo deste edifício, pegue esta arma mais poderosa


Pegue carona nas cordas e saia de rolê


Chefe - Fique atirando na frente, descarregando uma arma poderosa

FASE 3

Para não entrar em encrenca, dê preferência para os tiros teleguiados, OK?


Acerte as lâmpadas e fature altos itens


Passagem secreta: pule nos canos vermelhos e correntes para pegar vidas extras


Chefe - Ih! Este robô inimigo se movimenta como uma galinha, mas é perigoso. Fique ligado!

FASE 2 — 99 VIDAS

UAU! Descolamos uma superdica para você acumular até 99 vidas! Confira como encontrar a sala secreta e colocar suas mãos nas vidinhas. Ah, aproveite esta fase para conseguir aquela arma que você tanto queria.


Suba a escada e liberte o refém...


...pegue carona na corda e entre por trás do edifício...

VERSÕES DIFERENTES

As versões para Mega e SNES são bem parecidas e ambas têm gráficos legais. A diferença, no Mega, é que você joga muito mais depressa, os inimigos caem fácil e espirram sangue pra todo lado. A de SNES não traz sangue (de novo?), mas tem desafio maior e dá passwords. Como nós já estamos dando onde descolar 99 vidas no Mega, você não tem do que reclamar. Vá em frente e... FIRE !!!

FASE 4

Sem mistério. É só continuar dando prioridade para os tiros teleguiados.



Não caia nos latões com ácido, senão você perde mais uma vida



Para passar na boa entre estas latas e canhões, pule na corda e depois para cima de novo: pegue um escudo



Chefe - Este tanque usa lança-chamas. Acerte primeiro a arma, depois o tronco e as rodas

NA SALA SECRETA, ATIRE NAS ARMAS DO TETO PARA ACHAR MAIS UMA VIDA E ARMAS



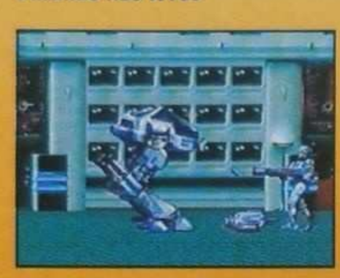
... pule um obstáculo invisível e aperte ↑ no final. Pronto! Você achou uma sala secreta onde dá pra acumular até 99 vidas

FASE 5

Mais uma tela secreta. Pule na parede do começo da fase (atrás de você) e vá em frente.



Fase secreta: encha o marcador de armas, vidas extras e pontos, atirando nas tevês



Chefe - Oh, não! É o robô-galinha outra vez! Fique atirando na arma dele. Quando ela cair no chão, pegue-a e use-a para chumbar a cabeça e o corpo deste chefe

FASE 6

Neste trecho da aventura, tome cuidado para não cair nos buracos de fogo.



Para não se machucar feio neste buraco, espere as pedras caírem do teto



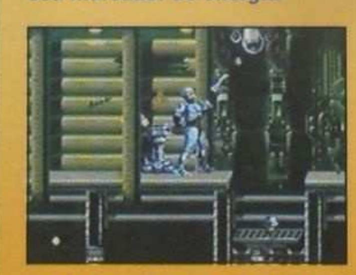
Chefe - É um Terminator fortão! Use o laser branco nele

FASE 7

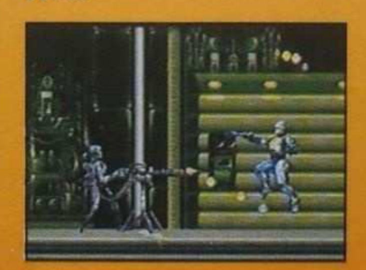
Use as barras para se proteger dos ataques inimigos. Fique esperto, meu chapa!



Suba estes degraus e recarregue seu marcador de energia



Pule de plataforma em plataforma para pegar algumas vidas extras



Chefe - Outro Terminator. Ele controla uma baita metranca. Use uma arma bastante forte

FASE 8

Nesta fase, pintam os Exterminadores vermelhos, que demoram mais para morrer.



Do cipó, atire no chefe. Mas não caia nas chamas!!!

FASE 9

Nada demais nesta fase. Continue detonando os Exterminadores e os canhões.



Chefe - É um Exterminador com metranca again! Mande chumbo pesado

FASE 10

A última fase é a mais hardcore. Os inimigos jogam tudo em você. Vá a milhão!



Chefe - Um crânio gigante de Terminator, que lança bombas teleguiadas e cápsulas

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR / Virgin

Ação — 1 jogador





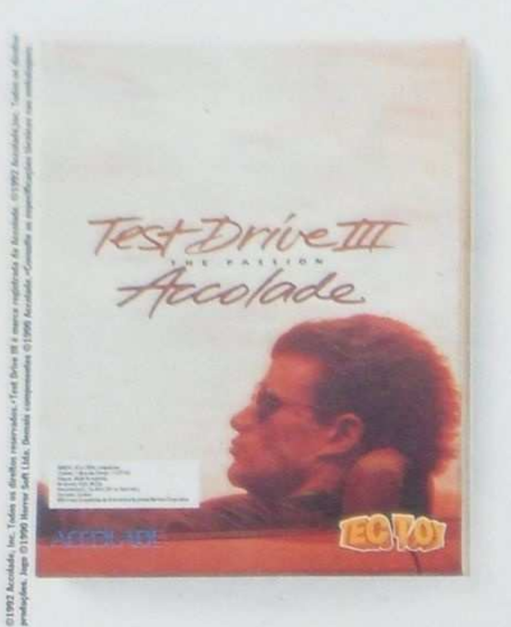
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

AS MELHORES ARMAS SÃO AS DE TIROS TELEGUIADOS E AS DE LASER VERMELHO OU BRANCO

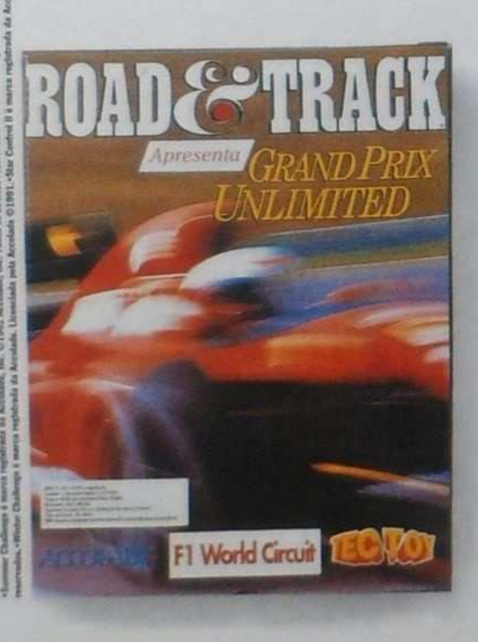
COMANDOS

A	Seleciona armas
B	Tiro
C	Pulo

ESTE GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: WIMPY (FÁCIL), NORMAL (MÉDIO), KILLER (DIFÍCIL)





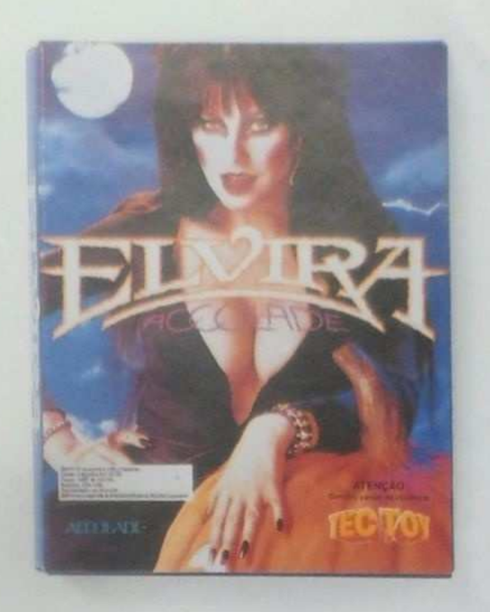


COMPUTAD
PARA AS PESSOA
DE ESQUIAR, AN
E GUIAR CARRO



Quando você comprou o seu computador estava interessado em tornar a vida mais fácil. Mas, pensar só em trabalho dá úlcera. Que tal se você e seu PC saíssem um pouco das rotinas e subrotinas para dar uma voltinha a 300 Km/h ou, quem sabe, caçar alguns fantasmas num castelo medieval? Isso é só uma amostra da emoção dos novos PC Games

OR EXISTE
AS TEREM TEMPO
DAR DE CAIAQUE
S DE CORRIDA.









da Tec Toy. Ainda tem esportes de inverno, de verao e ate uma misteriosa aventura espacial. São 6 novos títulos que vão explorar ao máximo a capacidade do seu equipamento, com gráficos e efeitos incríveis. Conheça os novos PC Games Tec Toy e ponha seu computador para trabalhar enquanto você se diverte.

TEC TOY

FORMULA ONE

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Arriba! Arriba! Andale! Andale! É hora de arrepiar na velocidade! As softwarehouses Tengen e Domark lançaram para Mega Drive o radical Formula One: um jogo de 8 Mega com sons e gráficos legais. Como o game é para até dois jogadores, dá pra você desafiar aquele seu amigo que gosta de contar vantagem. Você corre contra os 15 maiores pilotos do mundo e vai ser o único brasileiro no jogo, já que, inexplicavelmente, Senna não foi incluído no campeonato. Por isso, pise fundo no acelerador e mostre que nem no videogame Prost e Schumacher terão folga dos pilotos brasileiros!

Escolha e turbine

O game tem doze pistas diferentes, contra as dezesseis dos campeonatos reais de F-1. A seqüência e o número de GPs num campeonato podem ser mudados a gosto. Você pode escolher entre um carro normal ou turbo, que é mais veloz e difícil de controlar; câmbio automático ou manual; pneus moles, médios ou duros e três alturas para os aerofólios traseiros. Um bom desempenho no campeonato depende, em grande parte, de um acerto correto de seu carro para cada tipo de pista. O game tem boa jogabilidade, embora os comandos às vezes falhem nas horas mais inoportunas. Há algumas coisas surrealistas: na maioria das curvas, se você entrar no maior pau, sem diminuir a marcha, não acontece nada! Mas o jogo é divertido e, também, não é nenhuma moleza!

COMANDOS
A - Acelera
B - Freia
C - Troca pneu no box
↑ ou ↓ - Aumenta ou diminui a marcha no controle manual

NO OPTIONS, VOCÊ ESCOLHE ENTRE ARCADE, CORRIDA (MAIS REALISTA E DIFÍCIL) TURBO OU NORMAL, PARA APENAS UM JOGADOR, TRAINING E CHAMPIONSHIP



A tela fica dividida em duas para um racha entre dois jogadores ou contra o computador



Escolha entre as 12 pistas do campeonato com o Direcional, A e Start. Se você errar numa escolha, use C para apagá-la



O carro normal é maior que o de turbo e mais fácil de dirigir...



Diminua a velocidade e freie no lugar certo. Aperte C para escolher novos pneus



...no turbo, você tem melhor visão da pista e o carro se agarra mais ao chão



No início de cada GP, você escolhe a altura do aerofólio, câmbio automático ou manual e pneus

Quando a tela indicar "Pit in", você tem até uma volta para entrar no box ou cai fora! A placa acima indica a entrada dos boxes



MEGA



Este lançamento está um tanto atrasado, mas ainda válido. Seis meses após ser lançado para SNES, Bram Stoker's Dracula pinta para o Mega Drive, simplesmente igualzinho ao Drácula da Nintendo: um jogo de aventura legalzinho, mas que tem muito pouco do badalado filme de Francis Ford Coppola. O lance do game é percorrer fases que são quase labirintos, detonando criaturas medonhas e coletando armas e itens da hora. Sua missão é acabar com Drácula.



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C.

DESAFIO GOIABA

Bram Stoker's Dracula tem um desafio bem goiabinha! Os chefes das fases são decepcionantes: morrem com muita facilidade. Em todas as fases, você precisa encontrar a saída. Mas é bico: uma setinha fica o tempo todo no alto da tela, indicando o caminho da rua. Moleza... O som é bastante interessante. Enfim, o game pode agradar os fãs de jogos de ação, exceto os mais exigentes. Confira!

ITENS

Vida extra	Faz um baita estrago
Recarrega energia	Arma de pouco alcance
Dá tiros fortes	Dá tiros fracos

ESTE GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: TRAINER, NORMAL E HARD. DÁ PRA ESCOLHER VIDAS (TRÊS A SEIS) E ENERGIA (TRÊS A CINCO)



Em todas as fases, encontre o médico de chapéu e sobretudo: ele te diz qual arma está disponível na tela em que você está

Na fase 2, pegue a pérola das garras da estátua para abrir uma passagem secreta no último andar desta tela



Ainda na fase 2, pule nesta parede e encontre a passagem secreta que vai dar num item que recarrega sua energia



Quando as três vampiras aparecerem, saia correndo a milhão. Mas tome cuidado com os buracos. Caiu, tchau!



Chefe da fase 2 - É o Drácula velho, que solta um brilho antes de mandar um terrível raio. Pule e bata!



Na fase 3, dê uma espadada na corda deste peso...

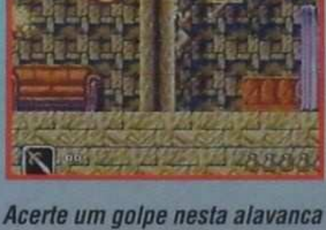


... para abrir esta passagem no solo do primeiro andar. Aí, pule do primeiro balde até a parede, onde há outra passagem secreta que vai dar numa vida extra

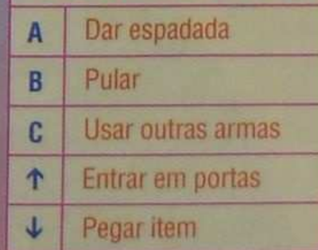


Chefe da fase 3 - Fique no canto esquerdo para detonar este Drácula de cartola





Acerte um golpe nesta alavanca da quarta fase e abra outra passagem secreta



COMANDOS

A	Dar espadada
B	Pular
C	Usar outras armas
↑	Entrar em portas
↓	Pegar item

SUGESTÃO: JOGUE COM QUATRO VIDAS E CINCO PONTOS DE ENERGIA

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:

SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*



STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP G VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISI

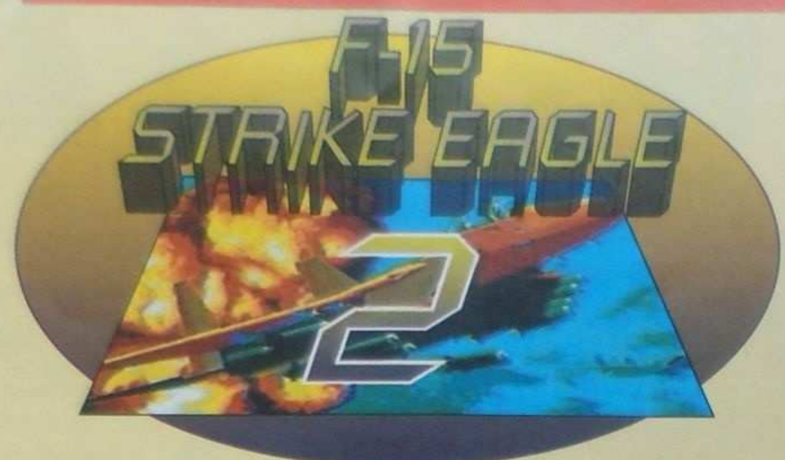
SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

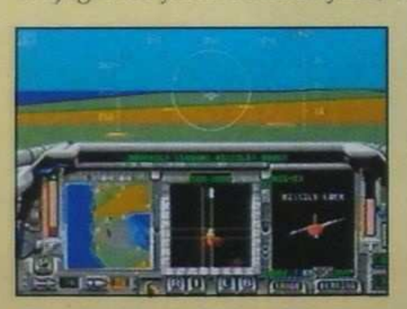
Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644



Simuladores são o maior barato. Mas desde que tenham uma boa definição de imagem para que o piloto saiba onde seu avião se encontra no jogo. Não é isto o que acontece em F 15 – Strike Eagle II, um game da MicroProse para Mega Drive que deixará você mais perdido que cachorro em dia de mudança. As imagens têm uma definição horrível e, em certos momentos, não aparece nada na tela que dê indicação de movimento do avião. É uma absoluta falta de detalhes! Mas se você gosta de desafios, finja que foi atingido por um gás venenoso e que não consegue ver direito! Só assim para curtir!

O game é para um jogador e tem quatro níveis de dificuldade: Rookie (fácil), Pilot (um desafio "mais realista"), Veteran (para quem quer jogo sério) e Ace (para quem é fera). Você pode escolher o local das batalhas – entre Líbia, Golfo Pérsico, Vietnã, Oriente Médio, Europa ou União Soviética – ou seguir a seqüência natural do jogo. Ao final de cada fase, você ganha uma password.



No painel de controle, além de se localizar no mapa, você vê seus mísseis e bombas; no centro, a sua posição; à direita, que inimigo enfrentará



Antes de cada batalha, você recebe uma missão mostrando os alvos principais e secundários e sugerindo rotas diferentes de ataque



Você combate contra velhos inimigos dos EUA – URSS (Nordkapp), Vietnã e Europa – e alguns recentes – Iraque, Líbia e Oriente Médio



Se você é atingido, a tela treme. Quando o avião dá um lupe, desaparecem todas as imagens

COMANDOS

A	Seleciona/muda o alvo
B	Seleciona a arma
C	Atira
Direcional	Orienta o avião

F 15 - STRIKE EAGLE II / MicroProse

Simulador — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



Nigel é um gnomo que vive na floresta. Depois de um ano de trabalho árduo, tudo o que ele quer é gozar de suas férias. Seus planos mudam quando surge a possibilidade de encontrar o valioso tesouro perdido do Rei Nole. Como gnomos são loucos por tesouros, Nigel não recusa a oportunidade de descolar muitas moedas de ouro.

Landstalker é um RPG muito legal. Tem 16 Mega e permite a gravação de até quatro partidas diferentes. Os gráficos seguem o padrão RPG, mas contam com um colorido raramente encontrado nos jogos do gênero. O som é uma grata surpresa: não incomoda. Entre no universo mágico deste game que a Tec Toy lançou no Natal. E não se esqueça: o importante é vasculhar todos os cantos da tela. Boa aventura, gnomo!



Que trabalhador! Nigel recebe sua recompensa por ter descolado a Estátua de Jypta. E fica sabendo do tesouro do Rei Nole. Encrenca à vista!



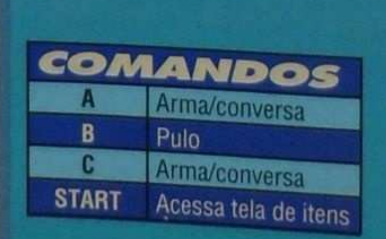
Troque uma idéia com a galera para ficar sabendo de informações importantes. É só apertar A ou C para ouvir o que eles têm a dizer



Os baús escondem itens no seu interior. Fique na frente da arca e aperte A ou C para descobrir o que existe lá dentro



Surpresa! Ao pisar nestes bloquinhos de alfafa, uma enorme bola de ferro virá atrás de você. Vá em frente e caia. Uma carona numa jangada o aguarda



COMANDOS

A	Arma/conversa
B	Pulo
C	Arma/conversa
START	Acessa tela de itens



LANDSTALKER/Sega

RPG — 1 jogador
16 Mega — Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

STELLAR-FIRE

No ano 2206, o sistema de defesa da Terra foi desmantelado pelo Império Draxon. A única salvação para a humanidade é destruir o planeta sede dos extraterrestres, Arctura, uma fortaleza estelar. Você comandava uma expedição militar terrestre para Arctura, mas ficou sozinho. A Terra depende de você!

Som legal, gráficos fracos

Stellar-Fire é ficção-científica pura, com a apresentação cheia de efeitos especiais e som animal. Mas os gráficos deixam a desejar. Seu objetivo no jogo é descolar diamantes gigantes, detonando os chefões de cada fase. No radar (centro do painel), siga o arco para chegar ao chefe.





No centro do painel fica o radar; à esquerda, o número de suas bombas; à direita, o marcador de energia



Chefão – Você terá de destruir este diamante gigante para pintar o chefão, um dinossauro metálico...



... Ataque-o de longe. Enquanto ele estiver em pé os seus tiros não te atingirão. Fuja quando ele se agachar

COMANDOS	
A	Tiro grosso
B	Laser
C	Bombas
↑	Acelera
↓	Freia

WILLY BEAMISH

THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH / Dynamix
Aventura — Sega CD — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Se você já curtiu este game em computador e está afim de encarar um CD, tudo bem. Mas não vá com muita sede ao pote. The Adventure of Willy Beamish para Sega CD está igual à versão original para computador, mas a resposta aos comandos ficou de amargar: demora um tempão. Não bastasse isso, você precisa manjar um bocado de inglês para poder jogar.

Willy é um game-maníaco que precisa descolar uma grana para participar deum cam-peonato da Nintari (sacou o nome?) e se mete em mil aventuras. Em cada uma, você deve acertar as respostas e escolher os itens certos para que a história role. Você escolhe tudo com o Direcional e aperta o Botão A para confirmar. Atenção com o termômetro de traquinagens: só boas ações baixam a temperatura e evitam o Game Over.



Na Tela de Restore Game, escolha YES para continuar de onde parou e NO para começar um jogo novo



Esta é uma tela típica do game. Se não souber inglês, você dança bonito



Que quarto zoneado! Tá vendo essa TV no cantinho. Coloque o cursor nela para jogar um game esperto



TURMA DA MÔNICA em O RESGATE / Tec Toy			
Aventura	2 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Até que enfim, pintou um jogo legal com Cebolinha e companhia. É a Turma da Mônica em O Resgate. E já que demorou, o game veio com um desafio cabeludo, pra você ficar horas e horas rachando a cuca. Desta vez, o vilão do primeiro game, o capitão Feio, aparece. A estrutura e os cenários são os mesmos de Wonder Boy 2. Mônica e companhia ainda esperam o dia em que vão lançar um game exclusivo, só deles. Enquanto ele não vem, aproveite! Mônica, Cebolinha, Bidu, Anjinho e turma são sempre bem-vindos!

ada e enfeitiçada pelo Capitão Feio. E toda game é conseguir a Cruz de Salamandra: a. Por toda parte há lojas e hospitais, onde ergia. Para isso, é preciso detonar os vilões de tesouro escondidos.
efe. Quando você o derrota, um monte de ntes que uma chama voadora encoste em onagem, com novas armas e poderes, para

COMANDOS

Direcional – Seleciona objetos na Tela de Opções/Movimenta o personagem
↓ – Para agachar-se
↑ – Para abrir portas
BOTÃO 1 – Ataque/Retorna ao jogo quando na Tela de Opções
BOTÃO 2 – Pula/Confirma uma seleção do Direcional
↓ + **BOTÃO 2** – Dispara arma especial
↓ + **BOTÃO 1** – Para disparar agachado

ITENS

	Você só conseguirá resgatar Mônica se encontrar este item
	Aumenta sua barra de vida em um coração
	Restaura parte da vida
	Restaura totalmente a vida
	Abrem as portas com fechaduras
	Se você tiver poucas, não poderá comprar itens ou armas na loja
	Restaura completamente as vidas, quando o marcador estiver a zero.

ARMAS

	Esta espada permite que você esmigalhe alguns tipos de pedras
	Em alguns lugares, esta arma cria blocos de pedra. Essencial no final do jogo
	Avança contra qualquer inimigo, fazendo um estrago
	Dispara para cima, abatendo quem estiver lá
	Danifica todos os inimigos na tela
	Vai e volta detonando
	Tufãozinho para detonar os inimigos. Ricocheteia depois de atingi-los
	Várias armas aumentam sua vida, dão invulnerabilidade e ajudam a pegar itens e poderes

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 29

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 30

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 31

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 32

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 33

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 34

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 35

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 36

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 37

FALTA ESSA PAGINA

PAGINA 38

O QUE PODE DAR ERRADO QUANDO OS SIMPSONS RESOLVEM DAR A VOLTA AO MUNDO?

TUDO. PRA COMEÇAR, ESSA VIAGEM FOI UM PRÊMIO QUE O BART GANHOU NUM CONCURSO DE DESENHO - LOGO ELE QUE NÃO CONSEGUE NEM FAZER PINTURA COM OS DEDOS... ESTRANHO, NÃO? É QUE TUDO NÃO PASSA DE UMA ARMAÇÃO DIABÓLICA DO SR. BURNS PRA ACABAR COM HOMER (E OS PREJUÍZOS QUE ELE CAUSA NA USINA NUCLEAR). VIAJE COM OS SIMPSONS DAS AREIAS DO EGITO ATÉ O FRIO DO PÓLO NORTE, ENFRENTANDO OS GOLPES BAIXOS E OS TRUQUES SUJOS DOS TERRÍVEIS, SANGUINÁRIOS E DEFORMADOS PARENTES DO SR. BURNS. MAS FIQUE ESPERTO, PORQUE SE ALGO PUDER DAR ERRADO NESTA VIAGEM, COM CERTEZA VAI DAR. BART VS THE WORLD PARA MASTER SYSTEM E GAME GEAR.















TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**



TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**



TPC-4

Para Master System e Atari**



TPC-5

Para SNES e Superfamicom**



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

** Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.*